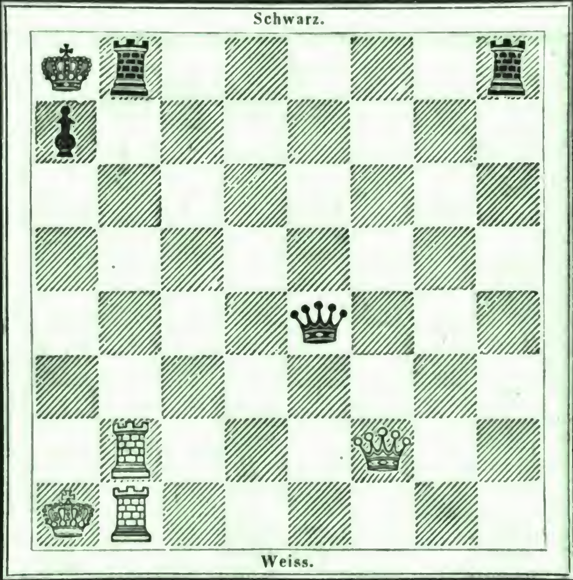
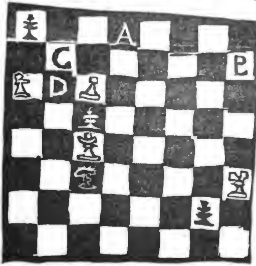


Die Schachpartieen und Endspiele des Portugiesen Damiano

Damiano, Robert Franz,
Tassilo von Heydebrand und der Lasa

Giocho de sei tratti.

El biãcho al negro dara scacho cõ una pedona & scacho matto cõ laltra i. vi. tratti, ne piu ne meno prĩa scacho cõ la dõna i.a.& cõ rocho altro scaco i.b.& il negro se coprira cõ la dõna,& il rocho dara scacho in .c.e il negro pigliara cõ la donna & la dõna li dara scacho i.d.& s'il re andara alla biãca la pedona li pigliara la dõna cõ scaco e sera scacho matto cõ laltra e si ãdara ala negra la pedõa li dara scaco e sera scaco mato cõ laltra piliãdo la doa.



El blãcho al negro dara xaq̃ de uno y mate dotro i vi. lanzes, ni mas ni menos, primero xaq̃ cõ la dama: y el otro roq̃ xaq̃ i.B. y el se cubrira con la dama, y el otro roque l dara xaque m.c.y el prendera cõ la dama,y la dama li dara xaque in.D.y si se fuere in la blãcha, el peon prẽdera la dama cõ xaque: y sera mate cõ el otro: y se fuere ala negra con el peon dara xaque, y sera mate con el otro prendendo la dama.

DIE

SCHACHPARTIEEN

UND

ENDSPIELE

DES

PORTUGIESEN DAMIANO,

NEBST DER KUNST,

AUS DEM GEDÄCHTNISSE ZU SPIELEN.

ÜBERSETZT UND ERLÄUTERT

VON

ROBERT FRANZ UND V. D. LASA.

MIT EINEM FACSIMILE AUS DEM ORIGINAL.

BERLIN, 1857.

VERLAG VON VEIT & COMP.

Vorwort der Uebersetzer.

Das italiänische Werk des Portugiesen Damiano ist durch seine künstlichen Endspiele berühmt. Dieselben mögen zwar, wie der Titel des Originals vermuthen lässt, nicht alle vom Autor selbst erfunden sein, sie sind indess erst durch Auszüge späterer Schriftsteller, namentlich des Salvio, Carrera und Lolli, aus Damiano's Zusammenstellung allgemeiner bekannt geworden und haben sich daher ausschliesslich unter seinem Namen weiter verbreitet. Wie viel Damiano von seinen unmittelbaren Vorgängern oder aus alten Manuscripten entlehnt habe, lässt sich jetzt nicht angeben, da manche handschriftliche Quellen verloren sind und wir von den ersten spanischen Werken eines Vicent und Lucena aus dem Ende des 15ten Jahrhunderts, von denen noch Exemplare existiren mögen, kaum mehr als die Titel kennen. Selbst das Buch

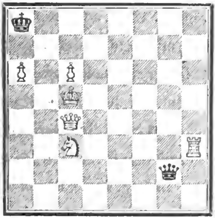
des Damiano war bisher vollständig nur in alten italiänischen, in A. Schmid's vortrefflicher Schachliteratur einzeln aufgezählten Ausgaben vorhanden und deshalb ungemein selten. Obgleich es sich schon früh einen ausgedehnten Ruf erworben hatte, war es doch nur theilweise in andere Sprachen übersetzt worden. Eine französische Uebertragung von Gruget aus dem Jahre 1560, sowie eine neuere in der Zeitschrift *la Régence* und zwei ältere englische Uebersetzungen, nebst der neueren von Sarratt 1813, beschränken sich sämmtlich nur auf den unbedeutenderen Theil der Spielanfänge. An die Entzifferung der Aufgaben hatte sich keiner der Uebersetzer gewagt, da viele Probleme sowohl wegen häufiger Druckfehler, als vorzüglich deshalb unverständlich schienen, weil in den rohen bildlichen Darstellungen die Farben der Figuren auf schwarzen Feldern nicht hinreichend zu unterscheiden sind und häufig erst durch Vergleichen mit der beigedruckten Auflösung ermittelt werden müssen. Ungeachtet dieser Schwierigkeiten, welche wir an dem *facsimile* einer Seite des Originals noch anschaulicher machen, geben wir hier eine vollständige und mit den nöthigen Berichtigungen versehene Uebersetzung, welcher wir unsere eigenen Bemerkungen in eingeklammerten Sätzen beifügen.

Die im Holzschnitte genau nach dem Original copirte und

unserem Titel gegenüberstehende Aufgabe, entspricht der Nr. LIII. in unserer Uebersetzung. Dieselbe ist beim ersten Anblick unklar, denn man weiss weder, was die einzelnen, schlecht gezeichneten Figuren bedeuten, noch wie man die angegebenen Züge damit ausführen kann. Erst nach genauerer Prüfung entdeckt man, dass zwei der Stücke unrichtig aufgestellt und ein drittes vergessen ist. Wir setzen hier die berichtigte Position neben die alte und bemerken dabei noch, dass es zweifelhaft bleibt, ob der Springer des Damiano auf c3 eine weisse oder schwarze Figur sein soll. Entschiede man sich für das Letztere, so müsste der weisse König nach a5, statt wie in der berichtigten Stellung nach b5 gerückt werden. Die Auflösung bliebe aber dieselbe.

Stellung des Originals.

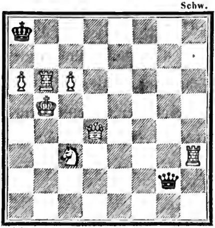
Schw.



W.

Berichtigte Stellung.

Schw.



W.

Damiano stellt als Aufgabe, im 5ten Zuge mit einem Bauer Schach und im 6ten mit dem andern Matt zu geben. Seine auf den vorerwähnten Holzschnitt sich beziehende Lösung lautet wörtlich: „Zuerst Schach mit der Dame auf A, d. h. d8 (damit dieses Schach ausführbar wird, muss die weisse Dame von c4 nach d4 gesetzt werden) und mit dem Thurme wieder Schach auf B, Th3—h7†; Schwarz deckt mit der Dame, Dg2—g7, (damit dieser und der folgende Zug von Schwarz gezwungen sind und nicht Ka7—a6 den einen der Bauern nähme, muss letzterer gedeckt sein, und deshalb der weisse König sich auf b5 oder a5 befinden) und der Thurm giebt auf C d. h. b7 Schach (dies Schach ist erst möglich, wenn wir der Stellung einen neuen Thurm auf b6 zufügen, dann erfolgt Tb6—b7†); Schwarz nimmt mit der Dame (Dg7—b7‡) und die Dame giebt ihm Schach auf D (Dd8—b6†); geht der König auf Weiss, so nimmt ein Bauer die Dame und es wird matt mit dem andern, ginge er aber auf Schwarz, so giebt der Bauer Schach und es erfolgt Schachmatt mit dem andern, indem dieser die Dame schlägt.“ Die letzten Züge machen keine Schwierigkeit. Man wird sich an diesem einen Beispiele überzeugen, dass unsere Correcturen nothwendig, aber auch genügend sind.

Die für unsere Uebersetzung benutzte Ausgabe ist ein

mit lateinischen Lettern vor 1512 gedruckter Octavband von 64 nicht paginirten Blättern. Der Titel, unter welchem ein grober Holzschnitt zwei Schachspieler darstellt, heisst vollständig: „*Libro da imparare giocare a scachi: Et de belitissimi Partiti: Reuisti, & Recorretti. Con somma diligentia emendati, da molti famosissimi Giocatori. In lingua Spagnola, & Taliana. Nouamente Stampato.*“ Am Ende des Buches stehen die Worte: „*Finisse el Libro da imparare giocare a scachi & delle partite. Composto per Damiano Portughese.*“

Diese Ausgabe ist älter als eine andere, ebenfalls ohne Angabe von Ort und Jahr, aber mit gothischer Schrift erschienene, welche bisher für die erste galt. Beide haben die nämlichen Holzschnitte; eine Vergleichung mit dem Exemplare der, an Schachwerken durch den Ankauf der Bledow'schen Sammlung sehr reichen königlichen Bibliothek zu Berlin hat aber ergeben, dass die Platten bei dem gothischen Drucke schon sichtlich mehr abgenutzt waren. Die älteste datirte Ausgabe trägt die Jahreszahl 1512 und ist zuverlässig jünger als die beiden erwähnten.

Ueber die persönlichen Verhältnisse des Damiano wissen wir nur, aus der *Bibliotheca Lusitana* des Barbosa Machado, 1759, Vol. I. S. 610, dass er zu Odemira in Portugal geboren und von Profession ein Apotheker war. Sein

Werk ist, wie schon erwähnt, italiänisch und daher vielleicht zu Rom verfasst. Nur die Ausflösungen der Probleme sind auch zugleich spanisch beigedruckt.

Die Spielregeln, welche Damiano befolgt, und über welche die einleitenden Abschnitte Aufschluss geben, sind bei den Endspielen ganz die jetzt üblichen. Für die Anfänge ist aber zu bemerken, dass statt der Rochade, welche erst gegen das Jahr 1600 aufkam, jedem Könige einmal ein eigenthümlicher Sprung in's dritte Feld freistand.

Die Bezeichnung des Originals in den Partieen ist die schwerfällig beschreibende, ohne Numerirung der Züge. In den Diagrammen sind, nach der mitgetheilten Probe, die Felder, auf welche gezogen wird, mit Buchstaben bezeichnet und die Lösungen danach angedeutet. Wir substituiren überall die bekannte algebraische Notation der Felder und gebrauchen übrigens folgende Abkürzungen: K für König, D Dame, T Thurm, L Läufer, S Springer; die Bauern allein sind nicht mit den Anfangsbuchstaben bezeichnet. Es bedeuten ferner die Zeichen †, ╪, : und ⨧ Schach, Matt, nimmt und nimmt mit Schach zugleich.

Wir hoffen, dass der Leser unsere Reproduction einer literarischen Seltenheit nicht allein mit dem Interesse der Neugierde oberflächlich betrachten, sondern dass er auch

einige Unterhaltung und Belehrung beim genauen Durchgehen des Werkes daraus gewinnen wird. Allerdings sind die Eröffnungen, sowie das Spiel aus dem Gedächtniss nur kurz behandelt und es erscheinen auch manche unter den Endspielen bei den heutigen sehr gesteigerten Anforderungen auffallend leicht. Dennoch empfehlen wir zur Beachtung namentlich die Aufgaben, in welchen mit einem bestimmten Bauer Matt gegeben werden soll. Diese zeichnen sich meist durch eine für alle Zeiten ansprechende Feinheit der Combinationen aus.

Berlin, im Februar 1857.

Die Uebersetzer.

Berichtigungen zu den künstlichen Mattstellungen des zehnten Kapitels.

1) In Nr. II. kann Weiss auf verschiedene Art das Matt in 2 Zügen ausführen. Die Stellung wäre aber dadurch zu verbessern, dass man den weissen König von e8 nach e1 versetzte

2) Bei Nr. V. sollte die Ueberschrift heissen: „in nicht mehr und nicht weniger als 2 Zügen".

3) Nr. VIII. muss umgekehrt werden, so dass der schwarze König auf h1 zu stehen kommt.

4) Nr. XII. lässt folgende correcte Lösung zu: 1. Db3—d5†, Ka8—b8; 2. a6—a7†, Kb8—c8; 3. b6—b7‡.

5) Nr. XXII. könnte auch, wenn der Thurm unverletzlich bleibt, mit 1. Th2—a2† (Ka8—b8 hätte nun 2. Ta2—a8† zur Folge), Tg3—a3; 2. Kd6—d7 (nicht Ta2—a1, weil darauf Ta3—a6 geschehen würde), Ta3—a7†; 3. b6—b7†, Ka8—b8; 4. c6—c7‡, gelöst werden.

6) In Nr. XXV. ist das Matt schon in 2 Zügen durch S—d6 und S—c6‡ zu erreichen.

7) Nr XXXVI. Die beiden letzten weissen Züge müssen c6—c7† und a6—a7‡ gelesen werden.

8) Nr. XLVIII. ist leicht in 4 Zügen zu lösen, nämlich: 1. Sc8—b6, Kd8—e8; 2. Sf8—g6, Ke8—d8; 3. Ta7—f7, Kd8—e8; 4. Tf7—f8‡.

9) Bei Nr. LXXI. sollte die Bedingung, dass der schwarze Bauer d3 nicht genommen werden darf, hinzugefügt werden, da sonst folgende Lösung in nur 7 Zügen möglich ist: 1 Ta7—b7, Kc5—c6; 2. Tf7—d7, Kc6—c5; 3. Ke4—d3:, Kc5—c6; 4. Kd3—c3, Kc6—c5; 5. Tb7—b1, Kc5—c6; 6. Td7—d6†, Kc6—c5; 7. d2—d4‡.

Vorbemerkung.

Vor einigen Jahren war in der damals erscheinenden Zeitschrift *la Régence* eine französische Uebersetzung des äusserst seltenen Werkes von Damiano begonnen worden. Gerade der interessanteste Theil desselben, die Sammlung von künstlichen Endspielen, welche den Ruf des portugiesischen Autors begründet hat, blieb aber unübersetzt. Allerdings bieten sich der Reproduction jener Aufgaben sehr beträchtliche Schwierigkeiten dar, indem die Diagramme in schlechten Holzschnitten dargestellt, sehr fehlerhaft und überhaupt schwer verständlich sind. Keiner der älteren französischen und englischen Uebersetzer, ebenso wenig wie Sarratt in seiner Uebertragung des Damiano von 1813, hat die Endspiele zu entziffern und wiederzugeben versucht. Man kennt daher eigentlich nur die Aufgaben, welche Lolli für sein Werk aus dem Damiano entlehnt hat. Kürzlich ist aber nach der ältesten Ausgabe, welche vor 1512 gedruckt sein muss, eine sorgfältige Bearbeitung aller Endspiele gemacht und zu unserer Verfügung gestellt worden. Wir beabsichtigen, dieselbe ganz mitzutheilen und, der Vollständigkeit wegen, auch die einleitenden Ka-

pitel des Originals und die Spiel-Anfänge beizufügen. Die Eröffnungen sind zwar weniger bedeutend und, nebst manchen unter den leichteren Aufgaben, den sehr hohen Anforderungen der Gegenwart nicht entsprechend. Wir vermuthen aber, dass sie der Leser doch nur ungern vermissen würde, denn sie sind jedenfalls von Interesse für die Beurtheilung des Fortschritts in unserer Literatur. Viele Aufgaben verdienen indess auch heut noch besonders beachtet zu werden. Namentlich zeichnen sich die Probleme, in welchen mit einem bestimmten Bauer matt gesetzt werden soll, durch eine für alle Zeit ansprechende Eleganz der Combinationen aus. Auch dieser Ruhm wird zwar unserem Autor zum Theil geschmälert, indem man meint, er habe seine Endspiele dem noch älteren Werke des Lucena entnommen. Dieses Buch ist aber so wenig bekannt, dass sich die Behauptung vorläufig noch nicht erweisen lässt.

Ueber die persönlichen Verhältnisse des Damiano wissen wir nur, dass er zu Odemira in Portugal geboren und von Profession ein Apotheker war. Sein Werk ist italiänisch und daher vielleicht in Rom verfasst. Nur die Auflösungen der Probleme sind auch zugleich spanisch beigedruckt.

Die für unsere Uebersetzung benutzte Ausgabe ist ein mit italiänischer Schrift gedruckter Octavband von 64 nicht paginirten Blättern. Der Titel, unter welchem ein grober Holzschnitt zwei Schachspieler darstellt, lautet:

„*Libro da imparare giocare a scachi: Et de belitissimi Partiti: Reuisti, & Recorretti. Con somma di-*

ligentia emendati, da molti famosissimi Giocatori. In lingua Spagnola, & Taliana. Nouamente Stampato.“

Am Ende des Buches stehen die Worte:

„Finisse el Libro da imparare giocare a scachi & delle partite. Composto per Damiano Portughese.“

Diese Ausgabe ist älter als eine andere mit gothischen Lettern, welche bisher für die erste galt. Beide haben die nämlichen Holzschnitte; eine Vergleichung auf der Bibliothek zu Berlin hat aber ergeben, dass die Platten bei der zuerst erwähnten Ausgabe noch sichtlich weniger abgenutzt waren.

Die Spielregeln, welche Damiano befolgte, und über welche die ersten Abschnitte Aufschluss geben, sind bei den Endspielen ganz die gegenwärtig üblichen. Für die Anfänge ist aber zu bemerken, dass statt der Rochade, welche erst gegen das Jahr 1600 aufkam, jedem der beiden Könige einmal in der Partie ein eigenthümlicher Sprung ins dritte Feld, nach jeder beliebigen Richtung, frei stand.

Erstes Kapitel.

Namen der Schachsteine und ihre Aufstellung.



Diese Figur heisst Thurm und hat die Würde eines Grossen oder eines Feldherrn. Deshalb steht sie an der Ecke des Brettes und soll befehlen und für die Leute sorgen. Der Thurm rückt zum Kampfe und zum Schutz seines Königs nicht eher aus, als bis das Feld von den kleineren Figuren geräumt ist.



Dieser Stein heisst Springer, was soviel bedeutet als Ritter, welcher zu Pferde kämpft. Derselbe steht neben dem Thurm und soll von dort zur Schlacht ausrücken und sich auf das Feld setzen, von welchem er am meisten angreift. Kein Stein ist geschickter zum Angriff als der Springer, wegen seines Ganges, der ihn immer ins dritte Feld, von Weiss auf Schwarz und von Schwarz auf Weiss, führt.



Die Bedeutung des Läufers ist die eines Fürsten. Deshalb steht er näher beim Könige und der Dame als irgend ein anderes Stück. Er schreitet über Eck und zwar bis ins achte Feld, wenn der Weg frei ist. Fragt man, was besser ist, der Läufer oder der Springer, so wisse man, dass zwischen beiden wenig Unterschied besteht. Je nach der Stellung des Spieles ist bald das eine und bald das andere Stück

vorzüglicher. Auch spielt Mancher besser mit dem Springer als mit dem Läufer und ein Anderer wieder umgekehrt; sowie ich den Läufer vorziehe aus dem Grunde, weil der Läufer Figuren sperren kann, was der Springer nicht vermag.

 Der König ist Herr des Sieges oder er wird im Gegentheil matt gesetzt. Er darf drei Felder weit springen, in welcher Richtung er will, gleich dem Springer oder wie die Dame, selbst wenn das dazwischen liegende Feld nicht frei ist. Von seinem Platze darf er aber zuvor noch nicht gezogen sein. In Italien ist es üblich, mit dem Könige, wenn nichts im Wege steht, am ganzen Brett entlang zu springen und noch dazu einen Bauern zu ziehen und den König auf dessen Feld zu setzen. Diese Freiheit steht dem Könige zu, so lange er noch kein Schach gehabt hat, jedoch scheint mir dieser Brauch nicht gut, da nach alter Sitte der König im ersten Zuge nicht anders als ins dritte Feld springt. So ist es üblich in Spanien und Portugal, von wo die grossen Spieler ausgegangen sind.

 Die Dame ist die angesehenste Figur auf dem Brette, gleich der Gemahlin des Königs. Ihr Platz ist neben dem Könige und sie hat ebenso viele Stücke auf ihrer Seite, wie der König auf der seinigen. Wenn sie matt droht, gewinnt sie leicht einen Bauer oder Offizier. Vom Läufer des Königs wird sie besser als von dem eigenen unterstützt. Ebenso verhält es sich mit dem Springer und Thurm des Königs. Ihr Gang ist wie der des Thurmes und des Läufers. Die Spieler müssen auf die Dame wohl Acht haben, da nach ihrem Verluste selten ein Spiel gewonnen wird.

♙ Der Bauer ist Schutz und Schirm für die grösseren Stücke, namentlich den König. Deshalb ist ihm die Fähigkeit verliehen, wenn er das letzte Feld erreicht, zum besten Steine im Spiel, d. h. zur Dame zu werden. Besonders geachtet wird er aber, wenn er zur Dame im Schach vorrückt. Die Bauern können im ersten Zuge, wenn sie wollen, ins dritte Feld vorrücken. Die besten Bauern sind diejenigen, welche mit dem Könige am nächsten in Verbindung stehen. Ein Bauer darf bei einem feindlichen nicht vorbeiziehen *(passar battaglia)*, um dadurch ein seinem Könige gebotenes Schach zu decken*). Sonst aber darf vorbeigezogen werden, falls der Gegner dies zulässt. Will er es nicht, so kann er unterwegs nehmen, obschon es besser wäre, überhaupt nicht vorbeiziehen zu dürfen.

Unter Feld versteht man den Raum, welchen die Offiziere und Bauern, ihrem Gange entsprechend, durchlaufen, um den König matt zu setzen. Die Zahl der Felder ist nicht mehr und nicht weniger als 64. Als Grund, weshalb es gerade so viele Felder giebt, lässt sich nichts anführen, als dass dies eben die Absicht des Erfinders dieses Spieles war. Uebrigens ist man nicht darüber einig, wer das Schach erfand. Die Einen sagen, dass es der König Xerxes war und dass man das Spiel deshalb in Spanien *Axedres*, mit einem von dem Namen

*) (Diese Regel, zu welcher Bilguer's Handbuch folgende Stellung als Erläuterung giebt: Weiss Ka3, Ta2, Bauer b2; Schwarz Kc2, Lc5, Bauern a4 und b5, gilt jetzt nicht mehr. In dem angeführten Beispiele kann daher b2—b4 gegenwärtig decken.)

Xerxes abgeleiteten Worte, benennt. Indess ist schon der Ausdruck entstellt durch Einschiebung des Buchstabens *d*. Andere behaupten, dass zwei Brüder Lydus und Tyrrhenus daselbe erdachten. Diese wurden von einer grossen Hungersnoth bedrängt und ersannen das Schachspiel, um die Zeit hinzubringen und den grossen Hunger und die Trübsal weniger zu fühlen. Mit Hülfe dieses Spieles durchlebten sie dann auch die Unglückszeit, indem sie spielten und nur zweimal in je drei Tagen Nahrung zu sich nahmen.

Allgemeine Regeln.

Kein Zug soll, wenn es angeht, zwecklos gespielt werden.

Flüchtigkeitsfehler, welche im gewöhnlichen Spanisch *cegera* (Blindheiten) genannt werden, muss man nicht begehen.

Man soll nicht schnell spielen.

Wenn du einen guten Zug unter der Hand hast, so sieh dich um, ob es nicht einen noch besseren giebt.

Wer eine Vorgabe erhält, soll abtauschen, wenn er beim Tausche nicht verliert.

Wenn du einen Vortheil hast, mit dem du gewinnen kannst, so musst du dein Spiel nicht in Unordnung gerathen lassen, noch deinen König bloss stellen, um einen Bauern mehr zu erobern.

Vorzüglich muss man darauf bedacht sein, den König durch einen Sprung nach einem guten Felde sicher zu stellen.

Die beiden Bauern vor dem gesprungenen Könige sollen,

ausser im dringenden Nothfalle, nicht gezogen werden, denn oft verliert man ein Spiel, weil der Thurm- oder Springerbauer ein Feld vorgerückt ist und nun der feindliche König dort eindringen kann.

Es ist rathsam, mit den Offizieren herauszukommen und nicht dieselben zusammen zu drängen. Man muss suchen, die Bauern vor dem König und der Dame und auch, wo möglich, den Läufern auf den vierten Feldern zu erhalten.

Zum Verständniss für die Züge ist zu bemerken, dass das Brett so gefärbt sein muss, dass der Thurm zunächst zur Rechten auf einem weissen Felde zu stehen kommt, ohne Rücksicht darauf, wer die weissen oder schwarzen Figuren hat. Ferner ist es nöthig, nicht allein die Namen der Steine, sondern auch der Bauern und der Felder zu wissen. Alle Figuren, welche auf der Seite des Königs stehen, heissen Figuren des Königs und ebenso die Felder deines Königs bis auf die Mitte des Brettes. Von da ab heissen sie Felder des feindlichen Königs oder des Gegners, der mit dir spielt. Man sagt zum Beispiel, dass der Bauer vor deinem König auf dem zweiten Felde des Königs steht, und dass er, wenn du ihn einen Schritt vorrückst, auf das dritte, und falls du ihn im ersten Zuge so weit es angeht vorrückst, auf das vierte Feld kommt. Rückt er dann noch weiter, so sagt man, er gehe auf das vierte Feld des feindlichen Königs. So verhält es sich mit allen Stücken auf der Königsseite. Die Stücke und Felder auf der andern Seite führen den Namen der Dame. Uebrigens muss man das Brett und die Figuren vor sich haben, um den

kunstgerechten Zügen der nachfolgenden Abhandlung mit den Augen zu folgen. Nach diesen Vorbemerkungen kann nun das Spiel gut auf zwei Arten begonnen werden.

Zweites Kapitel.

Die erste Spielweise beginnt mit Bauer e2 — e4, die zweite mit Bauer d2 — d4. Nach meinem Urtheil ist die erste besser.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 S g8 — f6
3. S f3 — e5: S f6 — e4:
4. D d1 — e2 D d8 — e7, zöge er den Springer zurück, so geschähe 5. S e5 — c6†.
5. D e2 — e4: d7 — d6
6. d2 — d4 f7 — f6
7. f2 — f4 d6 — e5:
8. d4 — e5: S b8 — d7
9. S b1 — c3 f6 — e5:
10. S c3 — d5 D e7 — d6
11. f4 — e5: S d7 — e5:
12. L c1 — f4 und Weiss gewinnt den Springer. (Lopez, dessen spanisches Werk 1561 erschien, und welches die Spiele des Damiano mehrfach tadelt, bemerkt hier, dass der Springer auf folgende Art mit dem Sprunge des Königs noch geschützt werden könne, obschon das Spiel auch dann für Weiss günstig bleibe: 12. c7-c6; 13. S d5-c3,

K e8 — f6. Seitdem aber der Sprung durch die Rochade ersetzt worden ist, hat die Bemerkung des **Damiano** wieder ihre vollkommene Richtigkeit.)

Hätte Schwarz vorher 11. D d6 — e5 genommen, so wäre nach dem Tausch der Damen der Thurm a8 verloren worden. Bei 11. D d6 - c6 folgt 12. L f1 - b5, D c6 - b5:; 13. S d5 - c7†:, oder 11. D d6 — c5; 12. L c1 — e3, D c5 — a5†; 13. L e3 - d2, D a5 — c5; 14. b2 — b4, D c5 — c6; 15. L f1 — b5 und Weiss gewinnt.

Eine andere Spielweise ist folgende:

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	L f8 — c5
4.	c2 — c3	S g8 — f6

(Diese Spielart ist unter dem Namen des *Giuoco piano*, und zwar als die beste Vertheidigung gegen dasselbe, bekannt.)

5.	d2 — d3	d7 — d6
6.	T h1 — f1	L c8 — g4
7.	D d1 — b3	S c6 — a5
8.	L c4 — f7†:	K e8 — f8
9.	D b3 — a4	K f8 — f7:
10.	D a4 — a5:	
	oder	
9.	. . . .	c7 — c6
10.	b2 — b4	K f8 — f7:
11.	D a4 — a5:	D d8 — a5:
12.	b4 — a5:	

Noch eine andere Spielweise:

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 f7 — f6, Schwarz könnte auch als Deckung L f8 — d6 oder am besten Sb8 — c6 thun. 2. d7 — d6 wäre minder gut, da der Läufer f8 eingeschlossen bliebe.
3. S f3 — e5: f6 — e5:

(Dieses Spiel wird Gambit des Damiano genannt, wir wissen aber, dass es schon in dem älteren Werke des Lucena erwähnt ist.)

4. D d1 — h5† g7 — g6 oder A.
5. D h5 — e5 ‡ D d8 — e7
6. D e5 — h8: D e7 — e4 ‡
7. K e1 — d1 S g8 — e7
8. D h8 — h7: und sucht, die Damen zu tauschen.

A.

4. . . . . K e8 — e7
5. D h5 — e5 ‡ K e7 — f7
6. L f1 — c4† K f7 — g6 oder B.
7. D e5 — f5† K g6 — h6
8. d2 — d3† g7 — g5
9. h2 — h4 d7 — d5
10. h4 — g5 ‡ K g6 — g7
11. D f5 — e5† S g8 — f6
12. g5 — f6 ‡ D d8 — f6:
13. D e5 — f6: K g7 — f6:
14. L c4 — d5: und gewinnt. (Zu bemerken

ist, dass Weiss im 10ten Zuge besser Df5-f7 als h4-g5 ✝ spielte.)

B.

6. . . . . d7 — d5
7. L c4 — d5 ✝ K f7 — g6
8. h2 — h4 h7 — h6
9. L d5 — b7: L f8 — d6, da er bei L c8-b7: matt würde.
10. D e5 — a5 und nimmt nachher den Thurm a8 (oder Läufer c8).

Drittes Kapitel.

Die zweite Spielweise (wie vorher bemerkt ist), beginnt mit d2 — d4.

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 d5 — c4:

(Man hält es jetzt für rathsamer, nicht zu nehmen, sondern e7 — e6 zu ziehen.)

3. e2 — e4 b7 — b5
4. a2 — a4 c7 — c6. Bei b5 — a4:; 5. L f1 — c4: und nachher S b1 — c3, gewönne Weiss den Bauer zurück.
5. a4 — b5: c6 — b5:
6. b2 — b3 c4 — b3:
7. L f1 — b5 ✝ L c8 — d7

8. D d1 — b3: L d7 — b5: oder A.
9. D b3 — b5 ǂ D d8 — d7
10. D b5 — d7 ǂ, wodurch Weiss in Vortheil kommt. Der vereinzelte Bauer a7, welcher durch Verdoppelung beider weissen Thürme und von Läufer und Springer angegriffen werden kann, vermag sich nicht zu halten.

A.

8. . . . . S b8 — c6 statt L b5:
9. L c1 — e3 T a8 — b8
10. D b3 — a4 D d8 — b6
11. S b1 — c3, worauf Weiss S c6 tauscht, den Bauer a7 gewinnt und den Königsspringer und die Thürme ins Spiel bringt. Weiss wird möglichst viel abtauschen und gewinnen.

Viertes Kapitel.

Anweisung für den zweiten Spieler, welcher einen Bauer (ohne den Anzug) vorbekommt.

Bei der Vorgabe des Bauern ist es üblich, den besten Bauer **f2** vom Brette zu entfernen.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. S g1 — f3 f7 — f5

(Das Gambit des Königs ist bei Damiano, ausser diesem nicht vollständig dahin zu zählenden Spieles, mit keinem Bei-

spiel vertreten. Lopez giebt aber schon viele Gambitspiele, welche auch um 1500 nicht ganz unbekannt sein konnten.)

3. Sf3-e5: od. A. D d8 — h4†
4. g2 — g3 D h4 — e4‡
5. D d1 — e2 D e4 — h1:
6. S e5 — g6† L f8 — e7
7. S g6 — h8: D h1 — e4 und gewinnt, da Springer h8 gefangen ist.

A.

3. e4 — f5: d7 — d5
4. Sf3-e5: od. B. D d8 — h4†
5. g2 — g3 D d4 — e4†
6. D d1 — e2 D e4 — h1:
7. D e2 — h5† K e8 — d8
8. S e5 — f7† K d8 — e7
9. S f7 — h8: D h1 — e4† und dann D e4 nach f5:, um den Springer h8 später zu erobern.

B. (zu A.)

4. g2 — g4 e5 — e4
5. D d1 — e2 D d8 — e7
6. S f3 — d4 c7 — c5
7. D e2 - b5† od. C. K e8 — f7
8. S d4 — b3 D e7 — h4† und gewinnt.

C. (zu B.)

7. S d4 — b5 d5 — d4

8.	L f1 — g2	a7 — a6
9.	S b5 — a3	S g8 — f6
10.	g4 — g5	S f6 — d5
11.	L g2 — e4:	S d5 — f4
12.	D e2 — f3	L c8 — f5:
13.	D f3 — f4:	L f5 — e4:
14.	T h1 — g1	L e4 — d3†
15.	K e1 — f2	D e7 — e2†
16.	K f2 — g3	D e2 — e6
17.	D f4 — g4	L f8 — d6†
18.	K g3 — h4	L d3 — f5
19.	D g4 — f3	T h8 — f8 und wird gewin-

nen (indess wäre zuletzt 19. S b8 — c6 noch besser).

Fünftes Kapitel.

Schwarz giebt den Bauer f7 und Zug vor.

1.	e2 — e4	d7 — d6
2.	d2 — d4	S g8 — f6
3.	S b1 — c3	e7 — e5
4.	d4 — e5:	d6 — e5:
5.	D d1 — d8:†	K e8 — d8:
6.	L f1 — d3	c7 — c6
7.	S g1 — e2	K d8 — c7
8.	S e2 — g3	L c8 — e6
9.	K e1 — e2	S b8 — d7

10.	L c1 — e3	L f8 — b4
11.	S c3 — d1	c6 — c5
12.	c2 — c3	L b4 — a5
13.	f2 — f3	c5 — c4
14.	L d3 — c2	b7 — b5
15.	a2 — a3	h7 — h5
16.	h2 — h4	L a5 — b6
17.	S d1 — f2	a7 — a5
18.	S f2 — h3	L e6 — h3:
19.	T h1 — h3:	T h8 — g8
20.	L e3 — b6‡	S d7 — b6:
21.	S g3 — f5	g7 — g6
22.	S f5 — e3	g6 — g5
23.	h4 — g5:	T g8 — g5:
24.	g2 — g3	T a8 — g8
25.	S e3 — f5	a5 — a4
26.	T a1 — f1	S b6 — d7
27.	f3 — f4	e5 — f4:
28.	g3 — f4:	T g5 — g2†

29. T f1 — f2 und gewinnt mit seinen zur Dame zu führenden Mittelbauern.

(Bemerken müssen wir, dass diese Partie bei **Damiano** vom 13ten Zuge an unverständlich ist. Wir haben dieselbe, so gut es möglich ist, unter Beibehaltung der zu erkennenden Ideen des Autors hergestellt.)

Schwarz giebt abermals f7 vor.

1. e2 — e4 e7 — e6
2. d2 — d4 d7 — d5
3. e4 — d5: e6 — d5:, auf D d8 — d5:

gewönne Weiss mit 4. c2 - c4 einen Zug und hätte gutes Spiel.

4. D d1 — h5† g7 — g6
5. D h5 — e5† D d8 — e7
6. D e5 — e7: u. s. w.

Sechstes Kapitel.

Spiel, in welchem Weiss den Bauer f7 für den Springer b1 erhält und den Zug behält.

1. e2 — e4 e7 — e6
2. d2 — d4 d7 — d5
3. e4 — e5 oder e5 - d4:, wie im vorhergehenden Kapitel.

3. . . . . c7 — c5
4. c2 — c3 c5 — d4:
5. c3 — d4: S b8 — c6
6. L f1 - d3 od. A. S c6 — d4:
7. D d1 — h5† K e8 — d7
8. L d3 — h7: S d4 — c2† und gewinnt.

A.

6. S g1 — f3 L f8 — b4†
7. K e1 — e2

Auf 7. L c1 — d2 wäre D d8 — a5 mit der Absicht gefolgt, die Läufer und die Damen zu tauschen.

7. . . . b7 — b6
8. D d1 — a4 L c8 — d7 und hat gutes Spiel. Wäre die Dame nicht nach a4 gegangen, so geschah L c8 — a6† und der Läufer f1 wurde getauscht.

Siebentes Kapitel.

Zweite Vertheidigung bei der Vorgabe des Springers b1 gegen den schwarzen Bauer f7.

1. e2 — e4 d7 — d6
2. f2-f4 od. A. e7 — e5
3. f4 — e5: D d8 — h4†
4. g2 — g3 D h4 — e4⁑
5. D d1 — e2 D e4 — e5: mit Tausch der Damen, welches besser ist als 5. D e4-h1:.

A.

2. d2 — d4 S g8 — f6
3. L f1 — d3 e7 — e5
4. c2 — c3 c7 — c5, um nicht die vereinigten Bauern auf e4 und d4 zu dulden.

5.	d4 — d5	L c8 — g4
6.	f2 — f3	L g4 — h5
7.	g2 — g4	L h5 — g6
8.	f3 — f4	e5 — f4:

9. L c1 — f4: S b8 — d7, mit der Absicht, den Springer nach e5 zu setzen und das Vorrücken des Bauers e4 fortwährend zu hindern. Schwarz hat bei dieser Vertheidigung gutes Spiel.

Achtes Kapitel.

Spiel gegen die Vorgabe des weissen Damenspringers.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	S g1 — f3	S b8 — c6
3.	L f1 — c4	L f8 — c5

(Lopez hat den Damiano getadelt, dass dieser 2. Sb8-c6 als Deckungszug mache. Der Springer c6 könne nämlich mit Lf1-b5 angegriffen werden, weshalb es besser sei, 2. d7-d6 zu thun. Spätere Analysen haben zwar gezeigt, dass der Zug Lf1—b5, welcher den Namen des Lopez erhalten hat, obschon er bereits im Lucena vorkommen soll, sehr gut, aber doch für Schwarz bei richtigem Gegenspiel nicht gefährlich ist. Man pflegt jetzt deshalb häufiger mit Damiano 2. Sb8-c6, als den etwas beengenden Zug 2. d7 — d6, zu thun.)

4. c2 — c3 L c5 — b6

5. d2 — d4 d7 — d6 (Schwarz bietet dem Weissen den Gewinn eines Bauern, aber mit Tausch der Dame an.) Er schützt seinen Bauer auf e5 und wartet ab, ob Weiss d5 — e4: nehmen wird. (Uebrigens konnte auch 5. D d8 — e7 geschehen.)

6. h2 — h3 S g8 — f6

7. L c1 — g5 h7 — h6

8. L g5 — h4 g7 — g5, um Bauer e4 zu gewinnen, falls 9. L h4 — g3 geschähe.

9. S f3 — g5: h6 — g5:

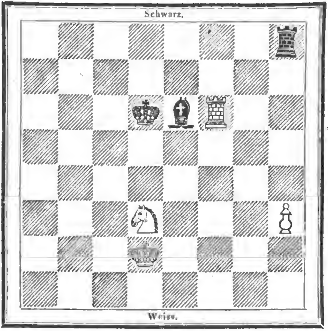
10. L h4 — g5: T h8 — g8

11. h3 — h4 Schwarz gewinnt den Bauer auf d4 und hat gutes Spiel.

Neuntes Kapitel.

Feinheiten, welche im Spiele vorkommen, und welche man nicht allein kennen muss, sondern welche auch die Erfindungsgabe stärken.

I.



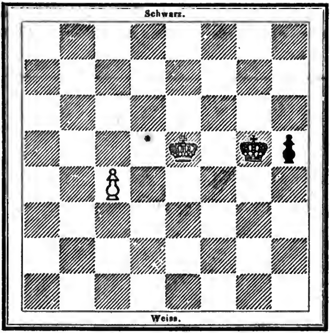
Nach den Zügen:

1. . . . . . T h8 — h3:
2. T f6 — e6 ‡ K d6 — e6:
3. S d3 — f4†

nimmt Weiss den Thurm h3 und hat dann den Läufer beim Abtausch gewonnen.

(Analoge Fälle sind in der Praxis nicht selten.)

II.

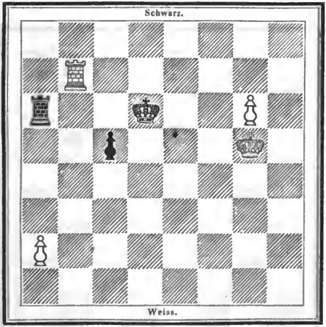


Weiss zieht an und gewinnt.

Auch dieses Spiel kommt öfters vor.

1.	c4 — c5	h5 — h4
2.	c5 — c6	h4 — h3
3.	c6 — c7	h3 — h2
4.	c7 — c8D	h2 — h1D
5.	D c8 — g8†	K g5 — h4
6.	D g8 — h8† und gewinnt.	

III.



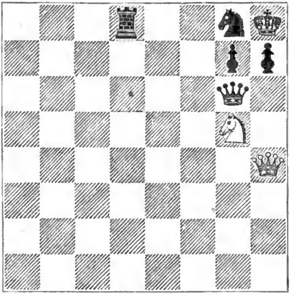
Wenn Weiss in dieser oder einer ähnlichen Stellung Bauer g6 — g7 zieht, so kann Schwarz Bauer a2 nehmen und T a2 — g2† spielen, falls Weiss auf g8 eine Dame macht. Letztere wird dann verloren.

(Die Combination ist zu beachten.)

Weiss, dessen König nicht angegeben ist, macht in 2 Zügen matt.

IV.

Schwarz.



Weiss.

Dieses feine Endspiel kann zuweilen vorkommen, wenn den Schwarzen beim Beginn des Spieles als Vorgabe gestattet ist, Thurm und König ihre Plätze wechseln zu lassen.

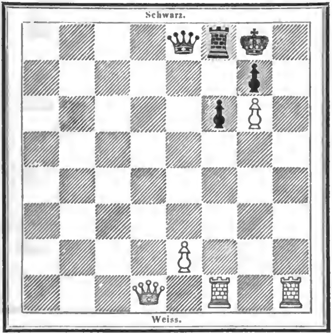
1. D h4 — h7† D g6 — h7:
2. S g5 — f7 ‡

(Die Aufgabe ist beachtenswerth als Beispiel des sogenannten erstickten Matts, dessen Entdeckung man einerseits bisher dem Damiano zuschrieb, andererseits, namentlich in England, zuweilen als das Vermächtniss Philidor's bezeichnete.

Ohne Zweifel ist aber das erstickte Matt mit dem Springer, da es sich leicht darbietet, schon in den allerältesten Zeiten unseres Spieles bekannt gewesen. Im mittelalterlichen Schach konnte man auch mit dem Läufer, welcher damals ebenfalls sprang, ein ähnliches Matt geben.)

Weiss zieht und macht in 5 Zügen matt.

V.



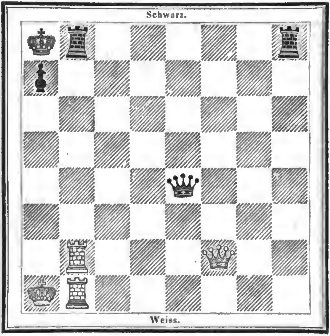
Dieses besondere Spiel ist mir öfters vorgekommen.

1. T h1 — h8† K g8 — h8:
2. T f1 — h1† K h8 — g8

3. T h1 — h8† K g8 — h8:
4. D d1 — h1† K h8 — g8
5. D h1 — h7 ╪

Ein feiner Zug, welcher eintritt, wenn sich der Gegner nicht davor in Acht nimmt.

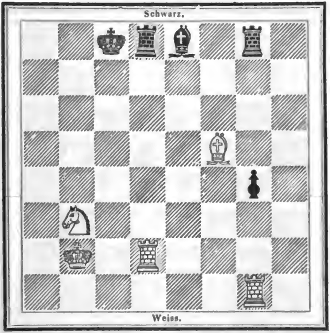
VI.



1. D f2 — a7‡ K a8 — a7:
2. T b2 — a2† und gewinnt.

Eine Spielweise, welche jeden Augenblick vorkommt und bei der ein Offizier gewonnen wird.

VII.

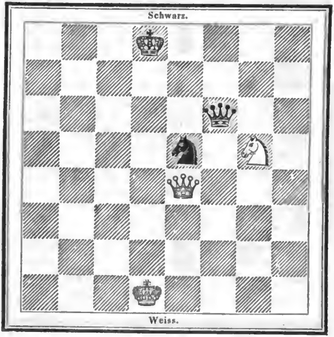


(Im Original steht noch ein Springer auf e7, derselbe muss aber wegbleiben.)

1. . . . . . L e8 — d7, um den Bauer g4 zu schützen,
2. T d2 — d7: T d8 — d7:
3. T g1 — d1 T g8 — g7
4. S b3 — c5 und gewinnt einen Offizier.

Verlust eines Springers.

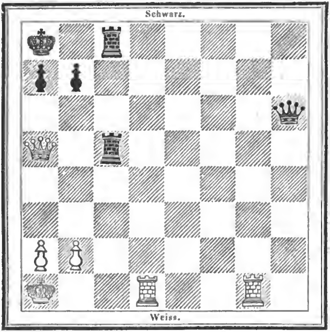
VIII.



1. D e4 — e5: D f6 — e5:
2. S g5 — f7† und nimmt nachher die Dame.

Spiel, welches oft vorkommt.

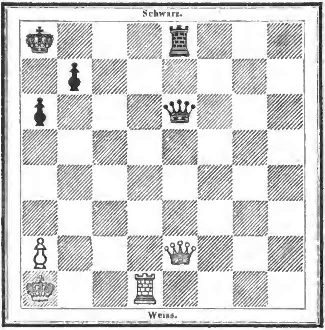
IX.



1. D a5 — c5:	T c8 — c5:
2. T d1 — d8†	T c5 — c8
3. T d8 — c8‡	

Verlust eines Thurmes, wie er zuweilen vorkommt.

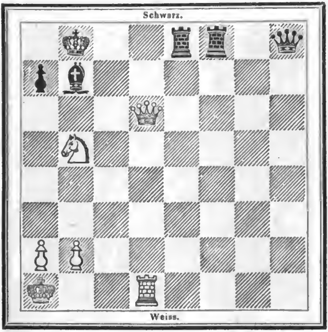
X.



1. T d1 — d8† K a8 — a7
2. T d8 — e8: und gewinnt.

Schwarz zieht und wird im 5ten Zuge matt.

XI.

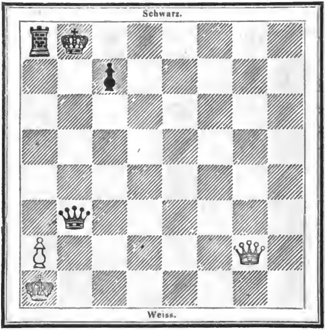


1\. . . . . . K b8 — a8
2\. S b5 — c7† K a8 — b8
3\. S c7 — a6† K b8 — a8
4\. D d6 — b8† T e8 — b8:
5\. S a6 — c7 ╪

(Wir haben hier wieder ein Beispiel des erstickten Matt's.)

Gewinn eines Thurmes.

XII.

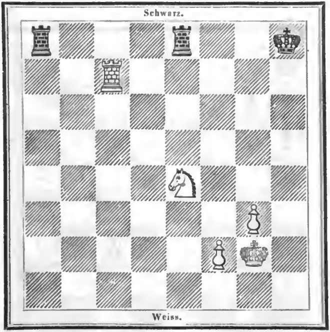


Weiss nimmt 1. D g2—a8 ǂ und schlägt nachher a2—b3:, wodurch das Spiel unentschieden bleibt.

(Die Stellung hat einer wesentlichen Berichtigung bedurft, um für die vom Autor gleichlautend italiänisch und spanisch gegebene Lösung zu passen.)

Vorbereitung eines nicht mehr abzuwendenden Schachmatt's.

XIII.

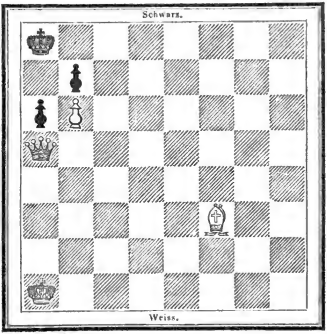


Weiss spielt S e4 — f6 und Schwarz kann dem Matt nicht mehr entgehen.

(Die Idee dieses Spieles, mit Weglassung der unnöthigen Stücke, ist von Lolli S. 517 wiedergegeben.)

Matt in zwei Zügen.

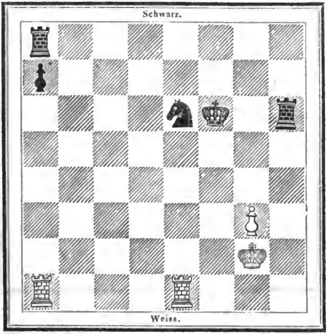
XIV.



1. D a5 — a6 ✝ K a8 — b8
2. D a6 — b7 ‡

Verlust eines Springers.

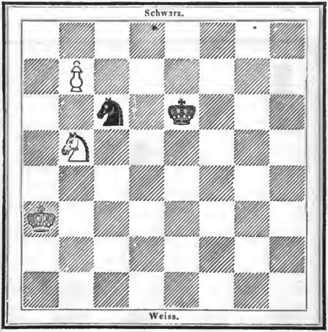
XV.



1. T e1 — e6 ‡ K f6 — e6:
2. T a1 — a6† K e6 — f7
3. T a6 — h6: und hat den Springer gewonnen.

Ein Bauer wird zur Dame auf eine ziemlich oft vorkommende Weise.

XVI.



1. S b5 — d4† S c6 — d4:

2. b7 — b8D und gewinnt. Stände aber der weisse König auf b3, so würde er selbst Schach bekommen und dann der Bauer nicht haben vorrücken können.

(Nun folgen die künstlichen Endspiele oder Probleme, welche nach der Zahl der Züge ihrer Lösungen geordnet sind.)

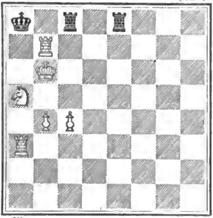
Zehntes Kapitel.

Künstliche Mattstellungen.

I.

Matt in nicht mehr und nicht weniger als 2 Zügen.

Schw.

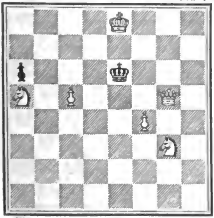


W.

II.

Weiss zieht und macht matt in nicht mehr und nicht weniger als 2 Zügen.

Schw.

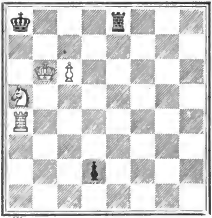


W.

III.

Weiss giebt Matt in 2 Zügen.

Schw.

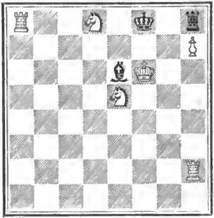


W.

IV.

Weiss giebt Matt in nicht mehr und nicht minder als 2 Zügen.

Schw.

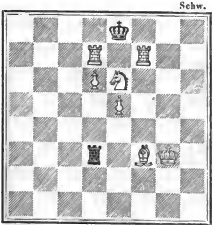


W.

V.

Weiss giebt Matt in 2. Zügen.

Schw.

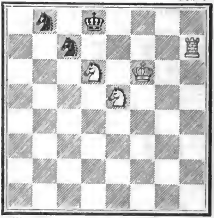


W.

VII.

Weiss macht matt in nicht minder und nicht mehr als 2 Zügen. Kein Spr. darf genomm. werden.

Schw.

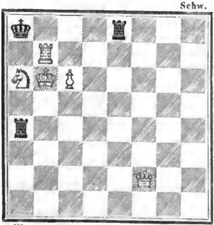


W.

VI.

Weiss giebt Matt in nicht mehr und nicht minder als 2 Zügen.

Schw.

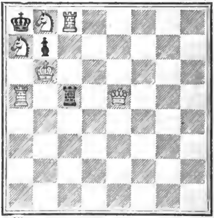


W.

VIII.

Weiss zieht an und soll in nicht mehr und nicht minder als 2 Zügen matt machen. (Unrichtig.)

Schw.

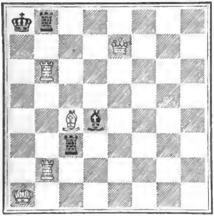


W.

IX.

Weiss macht in 2 Zügen matt, ohne einen schwarzen Stein zu nehmen.

Schw.

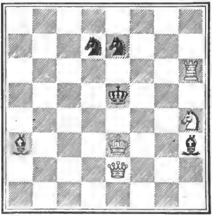


W.

XI.

Weiss giebt Matt in 3 Zügen.

Schw.

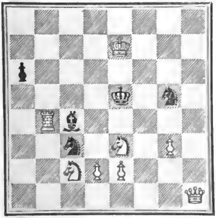


W.

X.

Weiss giebt mit einem Bauer in nicht mehr und nicht weniger als 3 Zügen Matt.

Schw.

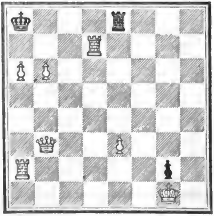


W.

XII.

Weiss soll mit dem Bauer b6 in nicht mehr und nicht weniger als 3 Zügen Matt geben.

Schw.

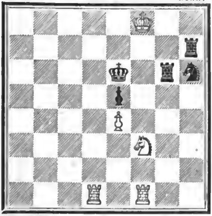


W.

XIII.

Weiss giebt Matt in 3 Zügen.

Schw.

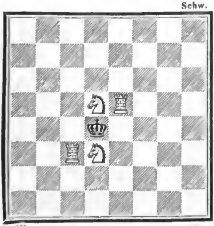


W.

XIV.

Weiss (dessen König nicht notirt ist) macht in 3 Zügen matt.

Schw.

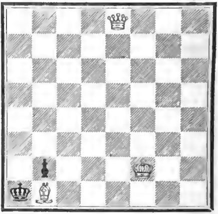


W.

XV.

Weiss giebt in 3 Zügen Matt.

Schw.

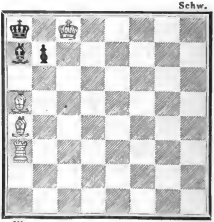


W.

XVI.

Weiss giebt im 3. Zuge Matt, fängt aber nicht mit dem Läufer a4 zu spielen an.

Schw.

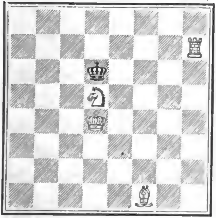


W.

XVII.

Weiss macht in 3 Zügen matt.

Schw.

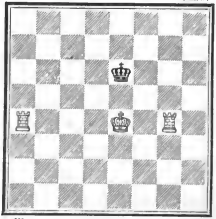


W.

XIX.

Weiss macht matt in 3 Zügen.

Schw.

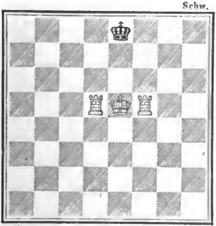


W.

XVIII.

Weiss giebt in nicht mehr und nicht weniger als 3 Zügen Matt.

Schw.



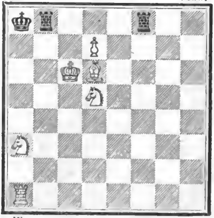
W.

XX.

Weiss macht in nicht mehr und nicht weniger als 3 Zügen matt.

Die schwarzen Stücke sind unverletzlich und der Läufer d6 wirkt nach alterthümlicher Weise, d. h. über das Feld c7 hinweg, auch wenn dieses besetzt ist.

Schw.

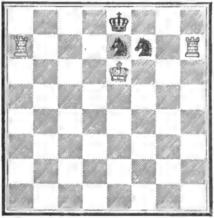


W.

XXI.

Weiss giebt Matt in nicht mehr und nicht minder als 3 Zügen.

Schw.

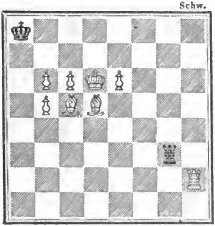


W.

XXII.

Weiss giebt mit einem Bauer Schach und mit einem andern Matt in nicht mehr und nicht weniger als 4 Zügen, und ohne den schw. Thurm zu nehmen.

Schw.

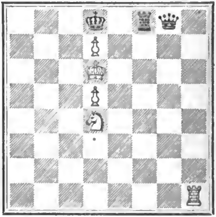


W.

XXIII.

Weiss macht in 4 Zügen mit dem Bauer d5 matt.

Schw.

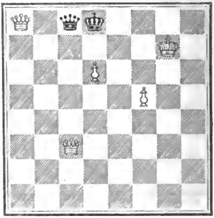


W.

XXIV.

Weiss giebt Schach mit dem einen Bauer und darauf Matt mit dem andern in 4 Zügen

Schw.

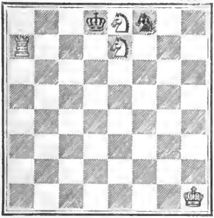


W.

XXV.

Weiss macht im 4. Zuge matt ohne den schwarzen Springer zu nehmen.

Schw.

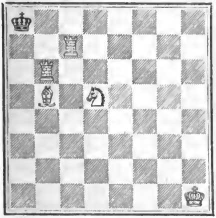


W.

XXVI.

Weiss giebt in jedem Zuge Schach und macht in nicht mehr und nicht weniger als 4 Zügen matt.

Schw.

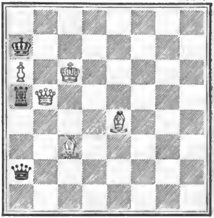


W.

XXVII.

Weiss macht matt in 4 Zügen mit dem Bauer.

Schw.

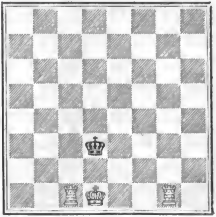


W.

XXVIII.

Weiss macht in 4 Zügen matt.

Schw.

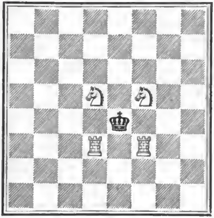


W.

XXIX.

Weiss (dessen König nicht angegeben ist) macht in 4 Zügen matt.

Schw.

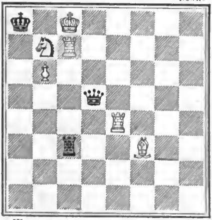


W.

XXX.

Weiss giebt im 4. Zuge Matt mit dem Bauer.

Schw.

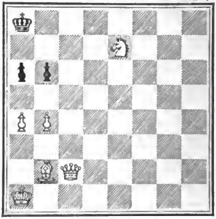


W.

XXXI.

Weiss macht mit einem Bauer in 4 Zügen matt.

Schw.

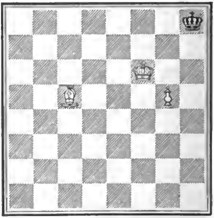


W.

XXXII.

Weiss giebt mit dem Bauer in 4 Zügen Matt.

Schw.

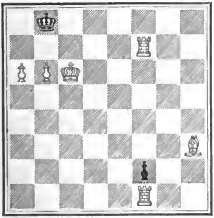


W.

XXXIII.

Weiss giebt Schach mit dem einen Bauer und Matt mit dem andern im 5. Zuge.

Schw.

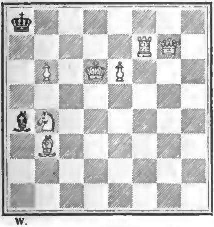


W.

XXXIV.

Weiss giebt mit einem Bauer Schach und mit dem andern im 5. Zuge Matt, spielt aber die Dame nicht.

Schw.

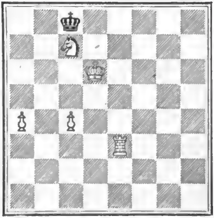


W.

XXXV.

Weiss giebt mit einem Bauer Schach und mit dem andern im 5. Zuge Matt.

Schw.

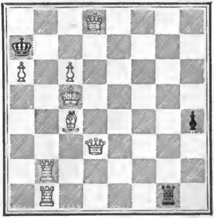


W.

XXXVI.

Weiss giebt mit einem Bauer Schach und mit dem andern im 5. Zuge Matt.

Schw.

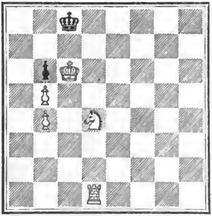


W.

XXXVII.

Weiss giebt Schach mit dem einen Bauer und Matt mit dem andern im 5. Zuge.

Schw.

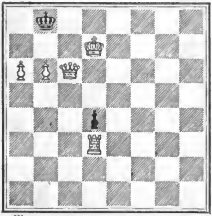


W.

XXXVIII.

Weiss giebt Schach mit dem einen Bauer und Matt mit dem andern im 5. Zuge.

Schw.

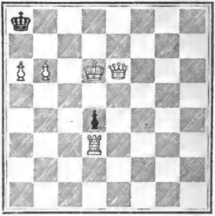


W.

XXXIX.

Weiss giebt Schach mit dem einen und Matt mit dem andern Bauer in 5 Zügen.

Schw.

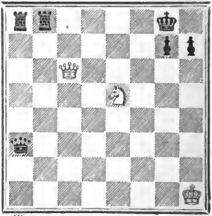


W.

XL.

Weiss giebt in 5 Zügen Matt.

Schw.

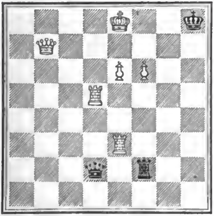


W.

XLI.

Weiss macht in 5 Zügen mit einem Bauer matt.

Schw.

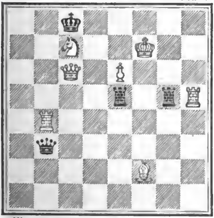


W.

XLII.

Weiss macht mit dem Bauer im 5. Zuge aber nicht früher matt.

Schw.

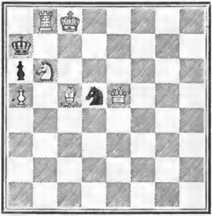


W.

XLIII.

Weiss giebt mit dem Bauer Schach und dann im 5. Zuge damit matt.

Schw.

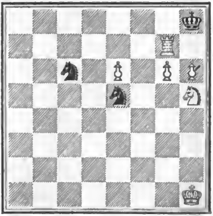


W.

XLIV.

Weiss macht mit einem Bauer im 5. Zuge matt.

Schw.

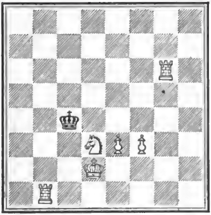


W.

XLV.

Weiss giebt Matt in nicht mehr und nicht weniger als 6 Zügen.

Schw.

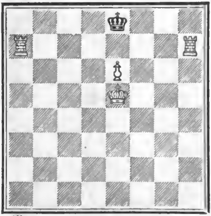


W.

XLVI.

Weiss giebt Matt mit dem Bauer in 6 Zügen.

Schw.

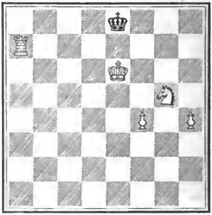


W.

XLVII.

Weiss giebt mit dem einen Bauer Schach und mit dem andern im 6. Zuge Matt.

Schw.

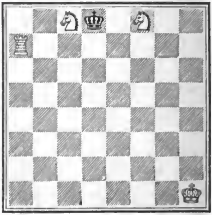


W.

XLVIII.

Weiss macht in 6 Zügen matt.

Schw.

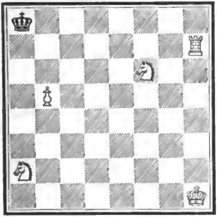


W.

XLIX.

Weiss macht in 6 Zügen den schwarzen König auf b7 matt.

Schw.

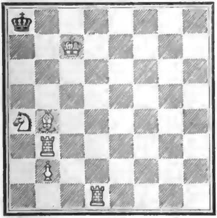


W.

L.

Weiss macht mit dem Bauer im 6. Zuge matt.

Schw.

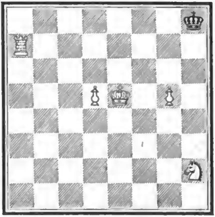


W.

LI.

Weiss giebt mit einem Bauer Schach und mit dem andern im 6. Zuge Matt.

Schw.

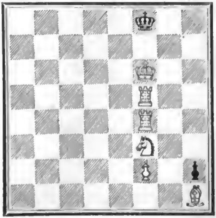


W.

LII.

Weiss macht mit dem Bauer in 6 Zügen matt.

Schw.

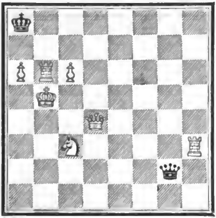


W.

LIII.

Weiss giebt mit dem einen Bauer Schach und mit dem andern im 6. Zuge Matt.

Schw.

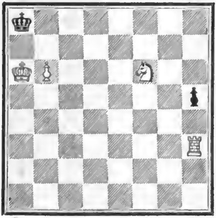


W.

LIV.

Weiss giebt im 6ten Zuge mit dem Bauer Matt, obgleich Bauer h5 zur Dame wird.

Schw.

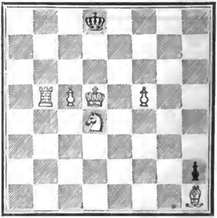


W.

LV.

Weiss giebt mit dem einen Bauer Schach und mit dem andern in 6 Zügen Matt.

Schw.

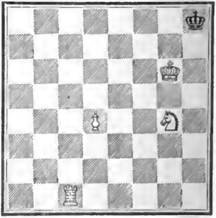


W.

LVI.

Weiss giebt in 6 Zügen auf d5 Matt.

Schw.

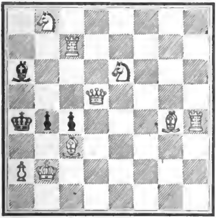


W.

LVII.

Weiss giebt mit dem Bauer dreimal Schach und dabei zuletzt im 6. Zuge Matt.

Schw.

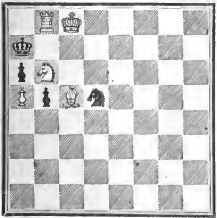


W.

LVIII.

Weiss giebt mit dem Bauer Schach und dann im 6. Zuge damit Matt.

Schw.

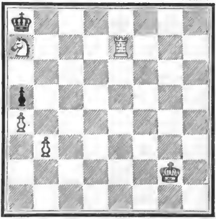


W.

LIX.

Weiss macht mit einem der Bauern in 6 Zügen matt.

Schw.

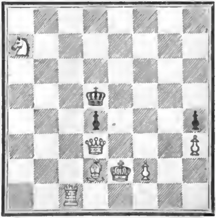


W.

LX.

Weiss giebt mit einem Bauer auf d4 im 6. Zuge Matt.

Schw.

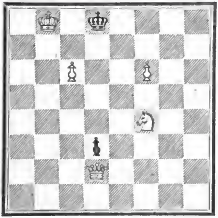


W.

LXI.

Weiss giebt mit einem Bauer Schach und mit dem andern im 6. Zuge Matt.

Schw.

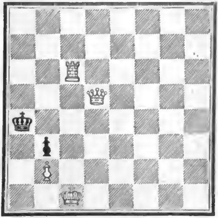


W.

LXII.

Weiss giebt mit dem Bauer im 7. Zuge matt.

Schw.

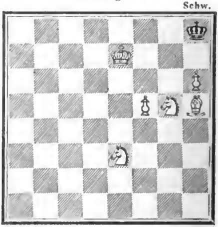


W.

LXIII.

Weiss giebt mit dem einen Bauer Schach und dem andern im 7. Zuge Matt.

Schw.

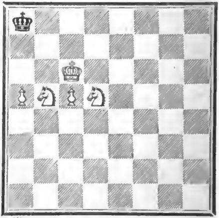


W.

LXIV.

Weiss giebt im 7. Zuge mit einem Bauer Matt, aber zuvor mit dem andern Schach.

Schw.

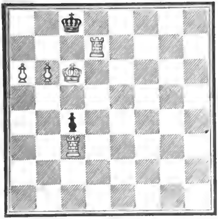


W.

LXV.

Schwarz zieht Kc8—b8, worauf Weiss, ohne Bauer c4 zu nehmen, in höchstens 8 Zgn. mit dem einen Bauer Schach und darauf mit dem andern Matt sagt.

Schw.

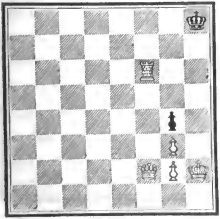


W.

LXVI.

Weiss giebt mit dem einen Bauer Schach und mit dem andern im 8. Zuge Matt.

Schw.

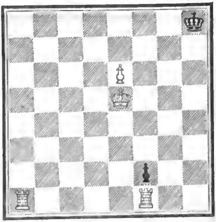


W.

LXVII.

Weiss giebt mit dem Bauer im 8. Zuge Matt.

Schw.

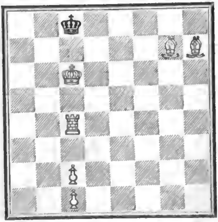


W.

LXVIII.

Weiss giebt in 9 Zügen mit einem Bauer Schach und darauf mit dem andern Matt.

Schw

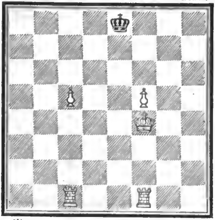


W.

LXIX.

Weiss giebt in 9 Zügen mit dem einen Bauer Schach und mit dem andern Matt.

Schw.

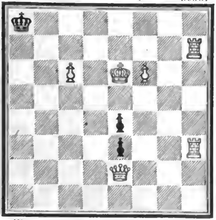


W.

LXX.

Weiss giebt in 9 Zügen mit dem einen Bauer Schach und mit dem andern Matt.

Schw.

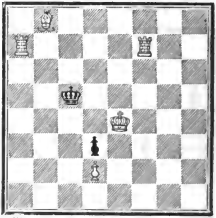


W.

LXXI.

Weiss macht mit dem Bauer in 9 Zügen matt.

Schw.

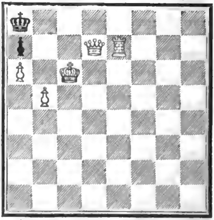


W.

LXXII.

Weiss giebt mit dem Bauer b5 in 10 Zügen Matt, ohne den Bauer a7 zu nehmen.

Schw.



W.

Auflösungen der künstlichen Mattstellungen.

Weiss. Schwarz.

I.

1. b4 — b5 T c8 — c5, dieser Zug würde das Matt verzögern, falls Weiss anders als b4 — b5 gespielt hätte. 2. S a5 — c6 ≠

II.

1. D g5 — g7 K e6 — d5
2. D g7 — e5 ≠

III.

1. c6 — c7 und giebt nachher in jedem Falle Matt.

IV.

1. T h2 — e2 L e6 — c8
2. S e5 — g6 ≠

V.

1. T f7 — f8† K e8 — d7:
2. S e6 — c5 ≠

VI.

1. D f2 — a2 T a4 — a2:
2. S a6 — c7 ╪

VII.

1. S e5 — f7† K d8 — d7
2. S f7 — d8 ╪, da die Springer nicht genommen werden dürfen.

(Dem modernen Geschmacke entsprechen die sehr häufig in alten Zeiten vorkommenden Endspiele mit unverletzlichen Figuren nicht. Auch die Bedingung, dass man nicht eher als nach einer bestimmten Anzahl von Zügen Matt sagen dürfe, pflegt jetzt nicht mehr gestellt zu werden.)

VIII.

(Dieses Spiel wird von Damiano als unrichtig angesehen. Er bemerkt, dass auf 1. Ta5 — a6 Tc5 — a5 und dann Ta5 — a6 ┼̈ dieses Spiel stört. Auch könne man nicht auf andre Art das Matt in zwei Zügen erreichen, denn z. B.: 1. Sb8 — c6†, b7 — c8:D; 2. Sa7 — b5†, Dc8 — a6† erfordert drei Züge. Die richtige Lösung ist aber 1. Sa7 — c6†, 2. S b8 — a6 ╪.)

IX.

1. D e7 — a7† K a8 — a7:
2. T b6 — a6 ╪

X.

1. D h1 — h8† K e5 — e4
2. D h8 — e3: S g5 — f3
3. d2 — d3‡

(Zu bemerken ist, dass gleich anfangs 1. d2 — d4† Matt gegeben haben würde.)

XI.

1. K e3 — d3† K e5 — d5 oder A.
2. D e2 — e4† K d5 — e5
3. D e4 — e4‡

A.

1. . . . . K e5 — f4 oder f5
2. D e2 — f3† K f4 — g5
3. T h6 — h5‡

XII.

1. a6 — a7 T e8 — b8 (da Weiss im nächsten Zuge noch nicht matt machen darf)
2. D b3 — g8 T b8 — g8:
3. b6 — b7‡

Diese Aufgabe kann indess nicht in gerade 3 Zügen gelöst werden, wenn Schwarz damit beginnt, T e8 - g8 zu spielen.

XIII.

1. S f3 — g5† T g6 — g5:
2. T f1 — f6† K e6 — f6:
3. T d1 — d6‡

(Dieses Problem findet sich bei Greco wieder und kommt übrigens schon in einem alten arabischen Manuscripte, Nr. 7515 im *British Museum*, vor. Auch die sechste Aufgabe des Stamma beruht auf demselben Gedanken wie Nr. XIII.)

XIV.

1. T e5 — g5 K d4 — e4
2. S d3 — b2 K e4 — d4
3. T c3 — c4 ≠

(Die Aufgabe steht bei Lolli 1763, S. 519. Aehnliche Endspiele zweier Thürme und Springer finden sich schon in den ältesten Manuscripten.)

XV.

1. D e8 — a4† K a1 — b1:
2. K f2 — e2 K b1 — c1
3. D a4 — d1 ≠

XVI.

1. L a5 — b6 L a7 — b6:
2. L a4 — c6 L b6 — a7
3. L c6 — b7 ≠

(Im Original ist die Lösung nicht richtig, indem, gegen die Bedingung, mit La4—c6 angefangen wird.)

XVII.

1. L f1 — d3 K d6 — c6 oder e6, worauf Weiss 2. Kd4—c5 thut.

2. K d4 — e5 K e6 — e5
3. T h7 — e7 ≠

XVIII.

1. K e5 — f6 K e8 — f8
2. T f5 — g5 K f8 — e8
3. T g5 — g8 ≠

(Das Matt hätte in 2 Zügen gegeben werden können.)

XIX.

1. T g4 — g7 K e6 — f6 oder d6
2. T a4 — a7 K f6 — e6
3. T g7 — g6 ≠

oder

1. . . . . . K e6 — d6
2. T a4 — c4 K d6 — e6
3. T c4 — c6 ≠

XX.

1. d7 — d8D T b8 — c8† oder A.
2. S d5 — c7† K a8 — a7
3. S a3 — b5 ≠ matt, indem das Feld b8 durch den Läufer von d6, nach alter Art, beherrscht wird.

A.

1. . . . . . T f8 — f7
2. S a3 — b5† T f7 — a7
3. S d5 — c7 ≠

(Dieses Endspiel hat nur einen historischen Werth und passt nicht für den jetzigen Gang des Läufers. Im alten Schach, wie es bis um's Jahr 1500 gespielt wurde, war der Werth zweier Stücke von dem heutigen verschieden. Die Dame nämlich zog nur schräg vorwärts und rückwärts in's nächste Feld und war also die schwächste Figur. Ferner sprang der Läufer schräg vorwärts und rückwärts in's dritte Feld. In dem gegebenen Endspiele ist nur die letztere alte Gangregel beibehalten, während die Dame, welche auf d8 entsteht, mit der neueren Wirksamkeit ausgestattet ist. Man könnte aus diesem Umstande folgern, dass die Aufgabe aus einer Zeit herrührt, zu welcher zwar die alte Regel vom Läufer noch galt, der Gang der Dame jedoch schon erweitert war. Wir wissen indess nicht, ob jene Aenderungen nach einander oder gleichzeitig stattgehabt haben.)

XXI.

1. T h7 — h8† S f7 — h8: oder A.
2. T a7 — a8† S e7 — e8
3. T a8 — e8≠

A.

1. . . . . . S e7 — g8
2. T a7 — f7: K e8 — d8
3. T h8 — g8≠

(Dieses Endspiel hat keinen Werth, da es noch andere Lösungen zulässt.)

XXII.

1. T h2 — h4 T g3 — a3 oder A.
2. T h4 — a4† T a3 — a4:
3. b6 — b7† K a8 — b8
4. c6 — c7 ╪

A.

1. . . . . . K a8 — b8
2. T h4 — h8† T g3 — g8
3. c6 — c7† K b8 — a8
4. b6 — b7 ╪

Dürfte Weiss den Thurm des Gegners nehmen, so könnte er sein Spiel mit 1. Th2 — a2† beginnen.

XXIII.

1. S d4 — e6† D g6 — e6 ‡
2. d5 — e6: T f8 — f6
3. T h1 — h8† T f6 — f8
4. e6 — e7 ╪

XXIV.

1. D c3 — c7† K d8 — e8
2. D a8 — e4† D c8 — e6
3. d6 — d7† K e8 — e7
4. f5 — f6 ╪

(Dies Endspiel ist wegen der zwei weissen Damen beachtenswerth.)

XXV.

1. S e8 — f6 S f8 — e6
2. S c7 — e6† K d8 — c8
3. S f6 — d5 S e6 — c7
4. S d5 — b6 ╪

XXVI.

1. T c7 — c8† K a8 — a7
2. T b6 — a6† K a7 — b7
3. L b5 — c6† K b7 — a6:
4. T c8 — a8╪

(Die Aufgabe steht bei Lolli, S. 524.)

XXVII.

1. L c3 — d4† K a7 — a8
2. K c6 — c7† D a2 — d5
3. D b5 — b7† D d5 — b7 ‡
4. a6 — b7 ╪

XXVIII.

1. T g1 — g4 K d3 — e3
2. T c1 — c3† K e3 — f2
3. T c3 — a3 K f2 — f1
4. T a3 — f3 ╪

XXIX.

1. S d5 — e7 K e4 — e5
2. S f5 — g7 K e5 — e4

3. S g7 — h5 K e4 — e5
4. T f3 — e3 ‡

(Dieses sehr bekannte Endspiel kann auch in 5 Zügen, wie die Berliner Schachzeitung von 1853, S. 201, angegeben hat, und zwar mit der von Herrn Kling zuerst aufgestellten Bedingung, dass die beiden Thürme auf ihren Plätzen bleiben, in folgender Weise gelöst werden:

1. S f5 — h4 K e4 — e5
2. S d5 — c7 K e5 — e4
3. S c7 — a6 K e4 — e5
4. S h4 — g6† K e5 — e4 oder e6
5. S a6 — c5 ‡)

XXX.

1. T e4 — a4† D d5 — a5
2. S b7 — c5† T c3 — f3:
3. T c7 — a7† D a5 — a7:
4. b6 — b7 ‡

(Die Aufgabe steht bei Lolli, S. 524.)

XXXI.

1. D c2 — c8† K a8 — a7
2. L b2 — e5 a6 — a5 oder A.
3. D c8 — b8† K a7 — a6
4. b4 — b5 ‡

A.

2. . . . . b6 — b5

3. S e7 — c6† K a7 — b6
4. a4 — a5 ±

XXXII.

1. K f6 — f7 K h8 — h7
2. L c5 — f8 K h7 — h8
3. L f8 — g7† K h8 — h7
4. g5 — g6 ±

(Die Aufgabe steht bei Lolli, S. 525, welcher davon Veranlassung nimmt, im Allgemeinen zu bemerken, dass nicht gleiche Kräfte zum Mattsetzen des einzelnen Königs mit einem einzelnen Bauer gehören. Wenn der Bauer nicht auf den Reihen **d** und **e** steht, so genügt die Dame und der König, oder ein kleiner Offizier. Auch der Thurm mit einem Springer oder Läufer ist hinreichend. Der König mit beiden Läufern ermöglicht ebenfalls dies Matt, und es kann in diesem Falle der eine Läufer durch einen Springer ersetzt werden, wenn nur der bleibende Läufer von der Farbe des Eckfeldes ist, welches demjenigen Felde, auf welchem das Matt des Bauers ausgeführt werden soll, zunächst liegt. Steht der Bauer aber auf den Mittelreihen **d** und **e**, so muss er vom Könige und der Dame oder von einem Thurme und zwei kleinen Offizieren unterstützt werden.

Diese Vorschriften, setzt Lolli hinzu, sind sicher und allgemein. In besondern Fällen, wenn der einzelne König schon am Rande steht, genügt zuweilen eine geringere Macht. Die gegebene Aufgabe bildet eine solche Ausnahme.)

XXXIII.

1. T f7 — b7† K b8 — a8
2. T f1 — a1 f2 — f1 D
3. T b7 — b8† K a8 — b8:
4. a6 — a7† K b8 — a8
5. b6 — b7 ╪

XXXIV.

1. T f7 — f8† L a4 — e8
2. L b3 — d5† K a8 — b8
3. S b4 — a6† K b8 — c8
4. b6 — b7† K c8 — d8
5. e6 — e7 ╪

XXXV.

1. T e3 — e8† K c8 — b7
2. T e8 — a8 K b7 — b6
3. c4 — c5† K b6 — b7
4. c5 — c6† K b7 — b6
5. a4 — a5 ╪

(Diese Aufgabe steht bei Lolli, S. 540.)

XXXVI.

1. D d3 — h7† T g1 — g7
2. T b2 — b7† T g7 — b7:
3. D d8 — b6† K a7 — a8 oder A.
4. c6 — c7† K a8 — b8
5. a6 — b7 ╪

A.

3. . . . . K a7 — b8
4. a6 — a7† K b8 — a8
5. c6 — b7‡

(Dieses Endspiel könnte vereinfacht werden, wenn die eine Dame auf d3 weg bliebe und der Thurm b1 nach a5 gesetzt würde.)

XXXVII.

1. S d4 — b3 K c8 — b8
2. T d1 — d8† K b8 — a7
3. S b3 — a5 b6 — a5:
4. b5 — b6† K a7 — a6
5. b4 — b5‡

(Diese Aufgabe steht bei Lolli, S. 541.)

XXXVIII.

1. D c6 — d6† K b8 — a8
2. T d3 — b3 d4 — d3
3. D d6 — d4 d3 — d2
4. b6 — b7† K a8 — b8
5. a6 — a7‡

XXXIX.

1. K d6 — c6 K a8 — b8
2. D e6 — f5 K b8 — a8
3. D f5 — a5 K a8 — b8

4. a6 — a7† K b8 — a8 oder c8
5. b6 — b7‡

XL.

1. D c6 — e6† K g8 — h8
2. S e5 — f7† K h8 — g8
3. S f7 — h6† K g8 — h8
4. D e6 — g8† T b8 — g8:
5. S h6 — f7‡

(Dies ist wieder ein Beispiel des erstickten Matt's.)

XLI.

1. T d5 — h5† K h8 — g8
2. T e3 — g3† D d2 — g5
3. D b7 — g7† D g5 — g7:
4. f6 — f7† T f2 — f7:
5. e6 — f7‡

(Diese geistreiche Aufgabe hat im Werke des Lolli, *pag.* 541, und in der Schachzeitung von 1853, S. 137, Aufnahme gefunden. Lolli hat die schwarze Dame nach c1 versetzt, was aber auf die Lösung keinen Einfluss hat.)

XLII.

1. S c7 — d5† K c8 — d8
2. T b4 — b8† D b3 — b8:
3. T h5 — h8† T g5 — g8
4. L f2 — h4† T e5 — g5
5. e6 — e7‡

(Dieses Spiel könnte um einen Zug abgekürzt werden, indem Tb4—b8† überflüssig ist.)

XLIII.

1. D e5 — c7† S d5 — c7:
2. T b8 — a8† S c7 — a8:
3. S b6 — d7† S a8 — b6
4. a5 — b6‡ K a7 — a8
5. b6 — b7 ≠

(Die Aufgabe kann auch ohne Hülfe der Dame gelöst werden:)

1. S b6 — a4† S d5 — b6
2. T b8 — b7† K a7 — a8
3. T b7 — a7† K a8 — a7:
4. a5 — b6‡ K a7 — a8
5. b6 — b7 ≠

(Lolli, welcher die Aufgabe S. 542 giebt, hat der zweiten Auflösung dadurch vorgebeugt, dass er den Springer d5 auf b5 setzt.)

XLIV.

1. T g7 — h7† K h8 — g8
2. S h5 — f6† K g8 — f8
3. e6 — e7† S c6 — e7:
4. T h7 — f7† S e5 — f7:
5. g6 — g7 ≠

(Die Aufgabe steht bei Lolli, S. 541.)

XLV.

1. T b1 — b4† K c4 — d5
2. T b4 — b5† K d5 — c4

(Weiss durfte im zweiten Zuge nicht matt setzen.)

3. T b5 — c5† K c4 — b3
4. T g6 — b6† K b3 — a2 oder A. oder B.
5. S d3 — c1† K a2 — a3
6. T c5 — a5 ‡

A.	B.
4. . . . . . K b3 — a3	4. . . . . . K b3 — a4
5. T b6 — a6† K a3 — b3	5. T b6 — b4† K a4 — a3
6. T c5 — c3 ‡	6. T c5 — a5 ‡

XLVI.

1. T a7 — d7 K e8 — f8
2. K e5 — d6 K f8 — g8 oder d8
3. K d6 — c7 K g8 — f8
4. K c7 — d8 K f8 — g8
5. T d7 — g7† K g8 — f8
6. e6 — e7 ‡

XLVII.

1. S g5 — f7 K e8 — f8
2. T a7 — a8† K f8 — g7
3. T a8 — h8 K g7 — g6
4. f4 — f5† K g6 — g7
5. f5 — f6† K g7 — g6
6. h4 — h5 ‡

XLVIII.

1. S c8 — e7 K d8 — e8
2. S e7 — g6 K e8 — d8
3. S f8 — e6† K d8 — c8, ginge der König nach e8, so sagte T a7 — e7 matt.
4. S g6 — e7† K c8 — b8
5. S e7 — c6† K b8 — c8
6. T a7 — c7 ╪.

(Diese Aufgabe steht bei Lolli, S. 553.)

XLIX.

1. T h7 — c7 K a8 — b8
2. b5 — b6 K b8 — a8
3. S a2 — b4 K a8 — b8
4. S f6 — d7† K b8 — a8
5. T c7 — c8† K a8 — b7
6. T c8 — b8 ╪

L.

1. S a4 — c3 K a8 — a7
2. T d1 — d8 K a7 — a6
3. L b4 — c5 K a6 — a5
4. T b3 — b7 K a5 — a6
5. T d8 — d6† K a6 — a5
6. b2 — b4 ╪

LI.

1. S h2 — g4 K h8 — g8

2. S g4 — f6† K g8 — f8 oder h8
3. T a7 — a8† K f8 — e7 oder g7
4. T a8 — g8 K e7 — f7
5. g5 — g6† K f7 — e7
6. d5 — d6‡

(Die Aufstellung hat einer beträchtlichen Verbesserung bedurft.)

LII.

1. T f4 — e4 K f8 — g8
2. T e4 — e8† K g8 — h7
3. S f3 — g5† K h7 — h6
4. T e8 — e3 K h6 — h5
5. T e3 — h3† K h5 — g4
6. f2 — f3‡

(Die Stücke auf h1 und h2 sind überflüssig, wenn man nicht annimmt, das Endspiel sei mit der Absicht aufgesetzt, dem schwarzen Könige wenigstens einen Bauer zu lassen.)

LIII.

1.	D d4 — d8†	K a8 — a7		
2.	T h3 — h7†	D g2 — g7		
3.	T b6 — b7†	D g7 — b7‡		
4.	D d8 — b6†	K a7 — b8 oder	. . . . .	K a7 — a8
5.	c6 — c7†	K b8 — c8	a6 — b7‡	K a8 — b8
6.	a6 — b7‡		c6 — c7‡	

(Die Stellung war stark verdruckt.)

LIV.

1. S f6 — d7 h5 — h4
2. T h3 — b3 h4 — h3
3. T b3 — b5 h3 — h2
4. T b5 — h5 h2 — h1 D
5. T h5 — h8† D h1 — h8†
6. b6 — b7 ‡

(Dieses Endspiel würde nicht im 6ten Zuge lösbar sein, wenn Schwarz aus seinem Bauer einen Läufer oder Springer machte. Es muss aber zur Zeit des Damiano Gesetz gewesen sein, dass der Bauer stets zur Dame und zu keinem andern Officier wurde.)

LV.

1. S d4 — e6† K d8 — e8
2. T b5 — b6 K e8 — d7
3. T b6 — b8 K d7 — e7
4. T b8 — f8 K e7 — d7
5. c5 — c6† K d7 — e7
6. f5 — f6 ‡

Diese Spielart ist die längste, denn Weiss würde, falls Schwarz 1. Kd8—d7 oder e7 zöge, sogleich 2. Tb6—b8 und dann Tb8—g8 thun.

LVI.

1. T c1 — h1† K h8 — g8
2. S g4 — e5 K g8 — f8
3. T h1 — h8† K f8 — e7

4. K g6 — f5 K e7 — d6
5. T h8 — h7 K d6 — d5
6. T h7 — d7 ‡

(Statt der Stellung zu diesem Spiele ist bei **Damiano** das vorhergehende Diagramm wiederholt. Die passende Aufstellung ist aber in einem alten lateinischen Manuscripte des **Guarinus**, welches in der Schachzeitung von 1855, S. 173, beschrieben ist, aufgefunden worden.)

LVII.

1. L g4 — d1† b4 — b3
2. D d5 — d7† L a6 — b5
3. D d7 — d3 L b5 — c6
4. a2 — b3 ⁑ K a4 — b5
5. b3 — c4 ⁑ K b5 — b6
6. c4 — c5 ‡

LVIII.

1. S b6 — d7† S d5 — b6
2. K c8 — c7 b5 — b4
3. T b8 — b7† K a7 — a8
4. T b7 — a7† K a8 — a7:
5. a5 — b6 ⁑ K a7 — a8
6. b6 — b7 ‡

(Diese Aufgabe ist sehr verwandt mit Nr. XLIII.)

LIX.

1. b3 — b4 K a8 — b8 oder A.

2. b4 — b5 K b8 — a8
3. b5 — b6 K a8 — b8
4. S a7 — c6† K b8 — c8
5. b6 — b7 ǂ

A.

1. . . . . a5 — b4:
2. S a7 — c8 b4 — b3
3. S c8 — b6† K a8 — b8
4. a4 — a5 b3 — b2
5. a5 — a6 b2 — b1 D
6. a6 — a7 ǂ

(Diese Aufgabe steht bei Lolli, S. 554.)

LX.

1. T c1 — c6 K d5 — e5
2. S a7 — c8 K e5 — d5
3. S c8 — e7† K d5 — e5
4. L d2 — e3 d4 — e3:
5. D d3 — f5† K e5 — d4
6. f2 — e3 ǂ̈

LXI.

1. S f4 — g6 K d8 — e8

2. D e2 — a2 K e8 — d8, ginge der Bauer d3 — d2 vor, so spielte Weiss 3. D a2 — e6†, 4. D e6 — f5, 5. c6 — c7† und 6. f6 — f7 ǂ

3. D a2 — e6 d3 — d2
4. D e6 — f5 d2 — d1 D

5. c6 — c7† K d8 — e8
6. f6 — f7╪

LXII.

1. K c1 — b1 K a4 — b4
2. K b1 — a1 K b4 — a4
3. T c6 — c3 K a4 — b4
4. D d5 — c5† K b4 — a4
5. T c3 — c2 b3 — c2:
6. K a1 — a2 c2 — c1 D
7. b2 — b3╪

(Aus diesem Endspiele ergiebt sich, wie aus Nr. LIV. und LXX., dass bei Damiano der Bauer zu keinem andern Steine als zur Dame werden durfte.)

LXIII.

1. L h5 — f3 K h8 — g8
2. L f3 — e4 K g8 — h8
3. S e3 — g4 K h8 — g8
4. S g4 — e5 K g8 — h8
5. S e5 — f7† K h8 — g8
6. h6 — h7† K g8 — g7
7. f5 — f6╪

(Die Aufgabe kann einfacher gelöst werden:

1. S e3 — g4 K h8 — g8
2. S g4 — e5 K g8 — h8
3. S e5 — f7† K h8 — g8

4. h6 — h7† K g8 — g7
5. f5 — f6 ‡

Sollen aber gerade 7 Züge herauskommen, so werden im Anfang noch Lh5—g4 und Lg4—h5 eingeschoben.)

LXIV.

1. S d5 — c7† K a8 — b8
2. S b5 — d6 K b8 — a7
3. S d6 — c8† K a7 — b8
4. K c6 — d7 K b8 — b7
5. a5 — a6† K b7 — b8
6. a6 — a7† K b8 — b7
7. c5 — c6 ‡

LXV.

. . . . . K c8 — b8
1. T d7 — c7 K b8 — a8
2. K c6 — b5 K a8 — b8
3. K b5 — c5 K b8 — a8
4. K c5 — b4 K a8 — b8
5. T c3 — a3 K b8 — a8, da a6 — a7† bevorsteht.
6. K b4 — c3 K a8 — b8
7. a6 — a7† K b8 — a8
8. b6 — b7 ‡

LXVI.

1. T f6 — f8† K h8 — g7
2. D f2 — f7† K g7 — h6

3. D f7 — g8 K h6 — h5
4. T f8 — f7 K h5 — h6
5. D g8 — g7† K h6 — h5
6. T f7 — f3 g4 — f3:
7. g3 — g4† K h5 — h4
8. g2 — g3‡

LXVII.

1. T a1 — a7 K h8 — g8
2. T a7 — f7 K g8 — h8
3. K e5 — d6 K h8 — g8
4. K d6 — d7 K g8 — h8
5. T f1 — h1† K h8 — g8
6. T h1 — h7 f2 — f1 D
7. T f7 — g7† K g8 — f8
8. e6 — e7‡

LXVIII.

(Die Stellung des Bauers auf c1 ist widersinnig.)

1. T c4 — d4 K c8 — b8
2. T d4 — d8† K b8 — a7
3. L g7 — a1 K a7 — a6
4. T d8 — d7 K a6 — a5
5. L h7 — d3 K a5 — a4 oder A.
6. T d7 — a7† K a4 — b4
7. c2 — c3† K b4 — b3
8. c1 — c2‡

A.

5. . . . . K a5 — b4
6. T d7 — b7† K b4 — a4
7. T b7 — a7† K a4 — b4
8. c2 — c3† K b4 — b3
9. c1 — c2‡

LXIX.

1. T c1 — d1 K e8 — e7
2. T f1 — g1 K e7 — e8
3. T g1 — g8† K e8 — e7
4. T d1 — d8 K e7 — f7
5. T d8 — c8 K f7 — e7
6. T g8 — f8 K e7 — d7
7. K f4 — e5 K d7 — e7
8. f5 — f6† K e7 — d7
9. c5 — c6‡

LXX.

1. D e2 — a6† K a8 — b8
2. T h3 — g3 e3 — e2
3. T g3 — e3 e2 — e1 D (vgl. Nr. LXII.)
4. T e3 — b3† D e1 — b4
5. D a6 — a7† K b8 — c8
6. T h7 — h8† D b4 — f8
7. D a7 — b7† K c8 — d8
8. c6 — c7† K d8 — e8
9. f6 — f7‡

LXXI.

1.	T a7 — b7	K c5 — c6
2.	L b8 — h2	K c6 — c5
3.	T f7 — f6	K c5 — c4
4.	T b7 — b6	K c4 — c5
5.	L h2 — g1†	K c5 — c4
6.	T f6 — f2	K c4 — c5
7.	T f2 — e2†	K c5 — c4
8.	L g1 — d4	d3 — e2:
9.	d2 — d3‡	

LXXII.

1.	T d7 — d4	K a8 — b8
2.	T d4 — a4	K b8 — a8
3.	T a4 — a5	K a8 — b8
4.	D d7 — c7†	K b8 — a8
5.	D c7 — b6	a7 — b6:
6.	a6 — a7	b6 — a5:
7.	K c6 — b6	a5 — a4
8.	K b6 — a6	a4 — a3
9.	b5 — b6	a3 — a2
10.	b6 — b7‡	

(Diese Aufgabe steht bei Lolli, S. 577.)

Zehntes Kapitel.

Die Kunst aus dem Gedächtniss zu spielen.

Da es manchen Personen vielleicht angenehm ist, die Art zu kennen, wie man aus dem Gedächtniss spielt, so ist es meine Absicht, diese Spielweise kurz zu behandeln. Zuvörderst muss man die Felder, auf denen die Steine stehen und nach welchen sie gezogen werden, benennen. Das Feld, auf welchem sich der Thurm auf der Seite des Königs befindet, heisst das Feld des Königsthurms (h1 oder h8), der Springer steht auf dem Felde des Königsspringers u. s. w.

Ferner ist zu bemerken, dass das Brett aus zwei Hälften besteht, deren eine Dir, die andere dem Mitspieler gehört. Ueberdies zerfällt Deine Hälfte wieder in zwei Theile, des Königs und der Dame. Ebenso verhält es sich auf der Seite des Gegners, so dass nun das Brett in vier Theile getheilt ist. Diese Abtheilung ist nöthig, um zu wissen, dass die Stücke auf der Seite des Königs nach diesem, die Stücke auf der Damenseite aber nach der Königin benannt werden. Jeder Officier hat vor sich einen nach ihm genannten Bauer.

Das Spiel verlangt Kenntniss und Gedächtniss. Zur Ausführung ist das schon Gesagte erforderlich und das Besetzen eines jeden Feldes mit einer Zahl. Vom Thurme des Königs anfangend, zählt man bis zur Mitte. Man kann dann auswendig behalten, welches Feld weiss und welches schwarz ist. Wenn Du nämlich die weissen Figuren hast, so ist das Feld

h1 weiss und bekommt Nr. 1. Das Feld des Springers erhält Nr. 2 und ist schwarz. Das Feld h2 ist wieder schwarz und heisst Nr. 9 u. s. w. Endlich ist a4, oder Nr. 32, weiss. Der Gegner numerirt in analoger Weise, aber es trifft sich, dass bei ihm jedesmal das Feld, welches bei Dir weiss war, schwarz ist. h1 ist z. B. weiss, h8 schwarz, u. s. w., obschon für beide Felder die Zahlen die nämlichen sind.

Schwierig ist es, im Kopfe zu wissen, wie jedes Stück angreift, z. B. auf wie viele Felder und wohin ein Springer von d4 aus gezogen werden kann. Wir wollen mit der Erklärung für die Bauern, als der leichtesten, beginnen.

Der Bauer h2 greift nur das Feld g3 an, denn auf der andern Seite ist kein Feld. Deshalb nennt man auch die Thurmbauern halbe Bauern. Von Deiner vierten Reihe schlägt ein Bauer rechts und links auf die vierte Reihe des Gegners, man sagt nämlich nicht, dass er auf unsere fünfte Reihe schlägt, da unsere Benennung der Felder nur bis zur Mitte reicht. Dein Bauer auf der zweiten Reihe des Gegners schlägt rechts und links auf die letzte Reihe und wird beim Nehmen zur Dame.

Der Gang des Thurmes ist einfacher als die Bewegung anderer Officiere. Deshalb soll er nur kurz erwähnt werden. Steht ein Thurm im Brette, etwa auf e5, so zieht er in der fünften und in der Königslinie, nach vier Richtungen hin.

Der Springer ist unter allen Stücken am schwersten aus dem Gedächtniss zu leiten. Für ein Feld wollen wir angeben, wohin er überall ziehen kann. Von d4 beherrscht er vorwärts, rückwärts und zu beiden Seiten die acht Felder c6,

c6; c2, e2; b5, b3; f5 und f3. Von allen andern Punkten zieht er auf die nämliche Art, und wirst Du nun selbst finden, wie er angreift.

Der Läufer geht schräg übereck, und zwar in zweifacher Art in der Richtung nach dem Mitspieler und ebenso in doppelter Weise rückwärts. Steht er z. B. auf d3, so bedroht er die Felder c4, b5 und a6, sowie e4, f5, g6 und h7, ferner c2 und b1, nebst e2 und f1. Der Läufer zieht in der Richtung, in welcher er angreift.

Die Dame geht wie der Thurm und der Läufer. Wenn man also weiss, wie Thurm und Läufer ziehen, so kennt man auch den Gang der Dame.

Der König beherrscht mitten im Brett acht Felder, so dass er von d4 aus die Felder c3, d3, e3, e4, e5, d5, c5 und c4 angreift. Er geht rings herum in's nächste Feld, sowohl rechtwinklig als schräg.

Man glaube übrigens nicht, dass das Gesagte, obschon es etwas ist, für das Spiel aus dem Gedächtniss hinreicht. Es gehört öftere Uebung dazu, sowohl für die Bewegung der Stücke, als um die genommenen Figuren und die Stellung der noch übrigen im Gedächtniss zu behalten.

Laus Deo.

Hier endet das Buch von der Lehre des Schachspiels und den Endspielen, welches der Portugiese Damiano verfasst hat.

Gedruckt bei Julius Sittenfeld in Berlin.